

ABSTRAK

Website Taman Pintar Yogyakarta merupakan sarana utama yang digunakan oleh pengunjung untuk memperoleh informasi dan melakukan pemesanan tiket secara daring. Namun, berdasarkan hasil observasi awal dan umpan balik pengguna, ditemukan sejumlah permasalahan terkait tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX), seperti navigasi yang membingungkan, informasi yang kurang terstruktur, serta ketidaksesuaian dengan ekspektasi pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan perancangan ulang (redesign) UI/UX website tamanpintar.co.id menggunakan pendekatan *Design Thinking*.

Metode *Design Thinking* yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lima tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pada tahap *Empathize*, dilakukan identifikasi kebutuhan dan permasalahan pengguna melalui observasi serta studi literatur. Selanjutnya, tahap *Define* digunakan untuk merumuskan pernyataan masalah secara spesifik. Tahap *Ideate* menghasilkan alternatif solusi desain, yang kemudian divisualisasikan dalam bentuk *prototype*. Desain yang dikembangkan diuji melalui dua kali tahapan *usability testing* untuk mendapatkan umpan balik dan dilakukan iterasi penyempurnaan.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam lima aspek usability. *Effectiveness* meningkat dari 54% menjadi 100%, *efficiency* dari 0,040 menjadi 0,055, dan *memorability* dari skor 2,8 menjadi 4,64. *Error rate* berhasil ditekan dari 40% menjadi 0%, serta skor *satisfaction* berdasarkan SUS (System Usability Scale) naik dari 61,5 menjadi 86,5. Hasil ini mengindikasikan bahwa desain baru mampu meningkatkan kemudahan penggunaan, efisiensi interaksi, serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih intuitif dan menyenangkan. Dengan demikian, pendekatan *Design Thinking* terbukti efektif dalam merancang ulang antarmuka website Taman Pintar agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

Kata Kunci: UI/UX, *Design Thinking*, *usability testing*, Taman Pintar Yogyakarta

ABSTRACT

The Taman Pintar Yogyakarta website serves as a primary platform for visitors to access information and book tickets online. However, based on initial observations and user feedback, several issues were identified regarding the user interface (UI) and user experience (UX), including confusing navigation, poorly structured information, and a mismatch with user expectations. Therefore, this study aims to redesign the UI/UX of the tamanpintar.co.id website using the Design Thinking approach.

The Design Thinking method applied in this study consists of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. In the Empathize stage, user needs and problems were identified through observation and literature review. The Define stage focused on formulating a clear problem statement. The Ideate stage generated alternative design solutions, which were then visualized in the form of a prototype. The developed design was evaluated through two rounds of usability testing to gather feedback and refine the design through iterations.

The research results indicate a significant improvement across five usability aspects. Effectiveness increased from 54% to 100%, efficiency from 0.040 to 0.055, and memorability from a score of 2.8 to 4.64. The error rate was successfully reduced from 40% to 0%, and user satisfaction, measured by the System Usability Scale (SUS), improved from 61.5 to 86.5. These outcomes indicate that the new design enhances usability, improves interaction efficiency, and provides a more intuitive and satisfying user experience. Thus, the Design Thinking approach proved effective in redesigning the Taman Pintar website interface to better align with user needs and expectations.

Keywords: *UI/UX, Design Thinking, usability testing, Taman Pintar Yogyakarta*